

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran pendidikan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sangat penting karena pendidikan adalah sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Kemajuan pendidikan yang terus berlangsung menuntut lembaga pendidikan untuk dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Sistem pendidikan formal di Indonesia dimulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga Perguruan Tinggi yang menawarkan berbagai mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah menengah atas adalah geografi.

Pada berbagai tingkat pendidikan, baik itu pendidikan dasar, menengah pertama, menengah atas, maupun perguruan tinggi, proses belajar mengajar merupakan aspek yang sangat diutamakan dalam penyelenggaraan pendidikan. Proses pembelajaran ialah satu sistem keseluruhan yang terjadi dari komponen-komponen yang berhubungan antara satu dengan yang lainnya serta dengan keseluruhan agar mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2004).

Pada era modern ini kemajuan dan pertumbuhan teknologi telah demikian menonjol, sehingga pemakaian alat-alat mengajar seperti alat-alat audio, visual, audio-visual, serta peralatan sekolah disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini. Juga harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum sesuai dengan materi, metode dan tingkat kemampuan belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik di sekolah. Oleh sebab itu, para pengajar perlu aktif berusaha beradaptasi dengan menggunakan berbagai peralatan modern seperti *Liquid Crystal Display (LCD)*, *Compact Disc (CD)*, *Video Compact Disc (VCD)*, sistem suara, komputer, dan internet dalam suasana kelas, agar dapat mempermudah dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Sesuatu inovasi baru sangat diperlukan dalam dunia pendidikan terutama dalam penggunaan

teknologi, sebab dengan adanya inovasi baru tersebut mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Salah satu inovasi baru yang bisa diciptakan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi komputer selaku perangkat untuk menggunakannya. Kemajuan teknologi yang terus berkembang telah memungkinkan penggunaan permainan sebagai sarana pembelajaran. Salah satu *platform* yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah permainan edukatif *Kahoot!*.

Kahoot! ialah *platform* hasil klaborasi *joint project* antara *Norwegian University of Tecnology and Science* dan *Johan Brand* serta *Jamie Brooker* sebagai inisiator. *Kahoot!* memiliki dua alamat *website* yakni <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. *Game Kahoot!* memiliki beberapa keunggulan, salah satunya adalah bahwa soal-soal yang ditampilkan dalam permainan ini memiliki batasan waktu yang terbatas. Karena adanya keterbatasan waktu, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam mengerjakan soal (Fera & Purwanto, 2021). Media pembelajaran *game Kahoot!* juga memiliki keunggulan lainnya, yaitu jawaban dari setiap soal disajikan dengan representasi gambar dan warna. Selain itu, tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan secara otomatis berubah sesuai dengan nomor soal yang sedang ditampilkan.

Berdasarkan pengamatan sebelum penelitian yang dilakukan di SMAN 113 Jakarta, sekolah ini mempunyai saran prasarana yang cukup lengkap. Beberapa guru di sekolah ini juga telah menggunakan media pembelajaran seperti komputer, LCD dan internet. Termasuk juga guru mata pelajaran geografi yang sudah menerapkan media teknologi. Walaupun sarana prasarana di SMAN 113 cukup lengkap dan guru geografi telah menerapkan media pembelajaran, media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang menarik dan sederhana.

PowerPoint ialah media yang dimanfaatkan oleh guru geografi di SMAN 113 Jakarta untuk menyajikan dan menyampaikan materi ketika pembelajaran di kelas. Media *PowerPoint* adalah salah satu program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Media ini disajikan dengan rangsangan-rangsangan multimedia meliputi teks, audio, visual, video, dan lain sebagainya yang dirancang

sehingga dapat melakukan fungsinya sebagai media pembelajaran (Muthoharoh, 2019). Penggunaan media *PowerPoint* yang memuat banyak tulisan dan memiliki tampilan *slide* yang kurang menarik dapat menyebabkan kebosanan pada siswa. Selama proses pembelajaran, fokus guru yang terlalu mendalam pada media *PowerPoint* juga dapat mengakibatkan kurangnya perhatian terhadap siswa. Hal ini bisa menyebabkan siswa kehilangan ketertarikan terhadap pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan oleh guru mungkin tidak terserap dengan baik. Konsekuensinya, pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran geografi tidak sepenuhnya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan informasi awal dari beberapa peserta didik kelas XI dan guru geografi di SMAN 113 Jakarta, dapat disimpulkan bahwa terdapat kekurangan variasi media mengajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Kekurangan ini diakui sebagai hambatan dalam memberikan bantuan kepada siswa agar dapat lebih mudah memahami materi selama proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa hal yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Perbedaan Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot!* dengan *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X Pada Materi Dinamika Atmosfer Di SMAN 113 Jakarta".

B. Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah tersebut, peneliti mengambil beberapa identifikasi masalah yakni:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat menyampaikan materi adalah media konvensional dan kurang menarik.
2. Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Masih banyak siswa yang terlibat dalam percakapan dan tidak memberikan perhatian yang memadai kepada guru selama pelajaran geografi.
4. Media pembelajaran *Kahoot!* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan dalam pembelajaran geografi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada: Perbedaan penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* dengan *PowerPoint* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X pada materi dinamika atmosfer di SMAN 113 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka perumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana perbedaan penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* dengan *PowerPoint* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X pada materi dinamika atmosfer di SMAN 113 Jakarta?”.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan kepada para pembaca mengenai perbedaan penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* dengan *PowerPoint* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X pada materi dinamika atmosfer di SMAN 113 Jakarta.

2. Manfaat Praktis

- A. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan *Game Based Learning* salah satunya adalah *Kahoot!* untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.
- B. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan media baru yaitu menggunakan media pembelajaran *Kahoot!* pada materi dinamika atmosfer dalam mata pelajaran geografi.
- C. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran *Kahoot!*.
- D. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat diterima dan dijadikan sebagai salah satu referensi media pembelajaran dalam proses pembelajaran geografi.